



GAME ON HOCKEY DE CAMPO

El guía para un Juego Introdutorio con Juegos Pequeños



HOCKEY DE CAMPO

Es un deporte olímpico para hombres y mujeres, y divertido para todas las edades. ¡Es un deporte de por vida!

Hockey de Campo de EE.UU. ha creado GAME ON Hockey de Campo y Cartas GO para facilitar la enseñanza de este deporte.

GAME ON Hockey de Campo es un juego con juegos pequeños donde pueden jugar para aprender conceptos básicos del juego en un entorno acorde a su edad y etapa apropiada.

Cartas GO son compatible con el juego de GAME ON Hockey de Campo y ofrecen muchas horas de actividades divertidas para ayudar a los individuos a comenzar. Cada juego puede hacerse más fácil o difícil dependiendo de la edad y la experiencia de los jugadores participando. ¡Se creativo! ¡A jugar!

Estos recursos, y muchos otros, están disponibles en usafieldhockey.com y apoyan las etapas de DESCUBRIMIENTO y JUEGA y APRENDE, cuales vienen del Modelo de Desarrollo Americano del Hockey de Campo de EE. UU. hes

CRECE EL JUEGO. SIRVE A LOS MIEMBROS. TRIUNFA INTERNACIONALMENTE.

USAFIELDHOCKEY.COM

5 ETAPAS DE DESARROLLO





MESA DE CONTENIDOS

PARA GAME ON HOCKEY DE CAMPO

★ INTRODUCCIÓN DE GAME ON	4	★ LAS REGLAS Y LAS PAUTAS	13
★ RESULTADOS DESEADOS	5	★ EL PAPEL DE LIDERAZGO	17
★ LOS BENEFICIOS	6	★ CONSEJOS DE ARBITRAJE	19
★ EL EQUIPO	7		
★ EL CAMPO	11		

INTRODUCCIÓN

A GAME ON HOCKEY DE CAMPO

¡EL HOCKEY DE CAMPO ES DIVERTIDO, RÁPIDO, SEGURO, Y EMOCIONANTE!

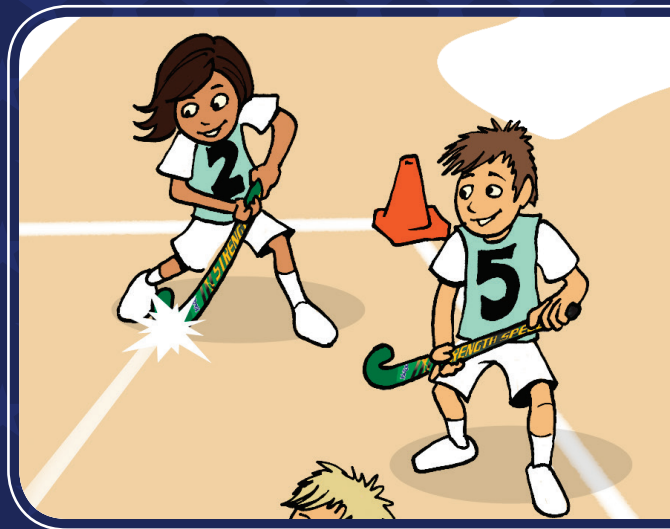
GAME ON Hockey de Campo, también llamado Hockey de Campo GO, es un formato oficial estandarizado de juego con juegos pequeños para aprender conceptos básicos de juego en un entorno acorde a su edad y etapa apropiada. El juego y sus recursos de apoyo tienen como objetivo proporcionar a los jugadores de todas las edades con una primera exposición de calidad alta de hockey de campo, independientemente de su capacidad y género, en un entorno seguro y desafiante.

Estos recursos han sido diseñados para que a cualquier persona le resulte más fácil enseñar y aprender hockey de campo.

Hockey de Campo GO puede introducirse y jugarse en una variedad de superficies, como patios escolares, césped, zacate artificial, en un gimnasio, incluso canchas de tenis... ¡cualquier superficie plana! Es divertido, rápido, seguro y emocionante jugar, mirar, arbitrar y facilitar. El objetivo es aumentar la participación del hockey de campo entre los jugadores jóvenes.

Las actividades de Hockey de Campo GO introducen y desarrollan habilidades y tácticas que permiten a los participantes progresar con éxito a las versiones completas del juego al aire libre y adentro. ¡Es el hockey llave en mano!

GAME ON Hockey de Campo es compatible con 50 Cartas GO ilustradas que introducen el juego y las habilidades gradualmente. ¡GAME ON Hockey de Campo puede ser jugado o enseñado por cualquiera! La filosofía general es divertirse mientras se aprende y se desarrollan las habilidades básicas, estableciendo las bases para un amor por el juego de por vida.





RESULTADOS DESEADOS

DE GAME ON HOCKEY DE CAMPO

LOS RESULTADOS CLAVE DE GAME ON HOCKEY DE CAMPO SON:

- Aumentar el número de organizaciones que ofrecen programas de hockey de campo al proveer recursos y equipos adecuados
- Apoyar la implementación de programas de hockey de campo de calidad en todas partes: en clases de educación física, programas extracurriculares, centros de recreación, proveedores multideportivos y clubes locales
- Ayudar a la progresión relevante desde el desarrollo temprano de la alfabetización física hasta las etapas de desarrollo específicas del deporte
- Proporcionar una estructura estandarizada de juego con juegos pequeños que aplique los mejores principios centrados en el alumno
- Mantener el juego activo, seguro y divertido para todos los participantes, con necesidades mínimas de equipo y reglas sencillas

HOCKEY DE CAMPO GO ESTÁ BASADO EN LA CREENCIA DE QUE JUEGOS CON JUEGOS PEQUEÑOS:

- Son juegos divertidos para atletas de ambos sexos y de todas las edades y habilidades de hockey de campo
- Requieren menos jugadores y ofrece a los atletas una participación total, un mayor contacto con el balón y más desarrollo de habilidade
- No necesita instalaciones o equipos sofisticados y se puede jugar en campos de diversos tamaños y superficies
- Enseñan habilidades y tácticas comunes para facilitar la transición al hockey de campo 11v11
- Presentan oportunidades de desarrollo para jugar, arbitraje, entrenar, administrar y dirigir dentro de hockey de campo



BENEFICIOS

DE GAME ON HOCKEY DE CAMPO

GAME ON HOCKEY DE CAMPO OFRECE BENEFICIOS MÚLTIPLES. GAME ON:

- Proporciona un programa de desarrollo basado en procesos utilizando varios desafíos por los cuales se puede modificar el ritmo de aprendizaje de acuerdo con las necesidades individuales del jugador
- Introduce un marco que es inclusivo y proporciona un enfoque divertido, flexible y consistente y competencia de calidad para los jugadores, independientemente de su edad y capacidad
- Promueve actividades divertidas y saludables y ayuda a desarrollar habilidades motoras esenciales
- Se basa en principios de juego de juegos pequeños, lo que hace que sea más emocionante y fácil de jugar y enseñar, minimizando el peligro y maximizando el tiempo de juego
- Ayuda a desarrollar el espíritu de equipo, la interacción social y el juego limpio
- Incrementa la participación al involucrar a principiantes en el juego de hockey de campo y competencia amistosa
- Presenta los muchos roles y responsabilidades de liderazgo que existen dentro del hockey de campo y las que se necesitan para ejecutar programas exitosos: entrenadores, árbitros, gerentes y voluntarios que ayuden con el equipo, la configuración del campo y otra logística
- Avanza para enseñar alfabetización física y hockey de campo: conceptos y habilidades específicos
- No requiere porteros ni tiros de esquinas lo cual minimiza las necesidades de equipo y las paradas frecuentes, para que todos estén activos e involucrados
- Brinda una oportunidad simple y económicas para los voluntarios, padres, escuelas y clubes locales para ayudar a brindar las sesiones y oportunidades de juego Hockey de Campo GO



EQUIPO

PARA GAME ON HOCKEY DE CAMPO

EQUIPO DE HOCKEY DE CAMPO GO

Las necesidades de equipo para el Hockey de Campo GO son mínimas: palos, pelotas, conos, camisetas de práctica, silbatos y porterías. Los paquetes y accesorios de equipos de Hockey de Campo de EE. UU. están disponibles, aunque se puede usar cualquier palo o equipo de hockey de campo.

PELOTA DE HOCKEY DE CAMPO GO

La Pelota de Hockey de Campo GO es una pelota liviana y de gran tamaño diseñada específicamente para usarse en una variedad de superficies, incluyendo césped y áreas de juego escolares. La pelota es más suave y grande que una pelota estándar de hockey de campo, lo que la hace perfecta para principiantes.

PORTERÍAS DE HOCKEY DE CAMPO GO

Las Porterías de Hockey de Campo GO son más pequeñas que las reglamentarias de hockey de campo. Los tamaños de las porterías se pueden ajustar para adaptarse al tamaño del campo y la edad, experiencia y nivel de habilidad de los jugadores. Los conos, otros marcadores, y las porterías multideportivas también son aceptables y se recomiendan para uso recreativo



Gracias a Harrow Sports, el patrocinador oficial de GAME ON Hockey de Campo.

Para obtener información sobre la compra de equipos Field Hockey GO, visite usafieldhockey.com.

USAFIELDHOCKEY.COM

PALOS DE HOCKEY DE CAMPO DALE

Los Palos de Hockey de Campo GO se han diseñado en colaboración con Harrow Sports para incorporar puntos de enseñanza específicos dentro de los gráficos. Por ejemplo, la empuñadura es de dos tonos para identificar dónde se deben colocar las manos.

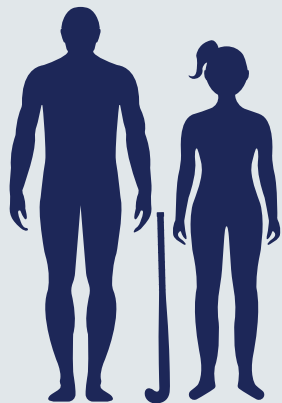
Los Palos GO son disponibles en siete tamaños diferentes desde 24 a 36 pulgadas. Los jugadores deben usar un palo que tenga aproximadamente la misma altura que la parte superior de la cadera cuando se coloca el palo verticalmente a su lado. Tenga en cuenta que cada color de palo es un distinto tamaño. Este código de color permite a los líderes de programas y jugadores identificar el tamaño / color correcto una vez, ahorrando tiempo para cuando vuelvan a jugar.

También notará que todos los palos tienen un lado plano. Este es el lado de juego y en los Palos GO, este es el "lado blanco". Se debe animar a los jugadores a usar solo el lado plano del palo. Esta es una regla fundamental del hockey que debe fomentarse en las primeras etapas del desarrollo de habilidades y ayudará en el desarrollo de habilidades básicas y la toma de decisiones.

Una nota importante es que no hay palos zurdos en Hockey de Campo GO o en el hockey de campo. Hay muchos jugadores dominantes de la mano izquierda dentro del deporte. A los jugadores zurdos les puede resultar más fácil desarrollar habilidades de regateo que a los diestros y al principio podría ser difícil y un poco incómodo pasar y recibir la pelota.

TAMAÑO DEL PALO Y SU SELECCIÓN

Los palos de madera, como los Palos GO de Hockey de Campo de EE. UU., son perfectos para los jugadores principiantes ya que son ligeros y tolerantes, lo que facilita el control del balón. Es importante que un palo sea del tamaño correcto para un éxito y disfrute óptimo. La mayoría prefiere un palo que llega a la parte superior de la cadera. Aquí hay una tabla de tallas aproximada basada en la altura:



A L T U R A	5' 10" +	36.5" +	T D E M P A A Ñ L O
	5'1" - 5'9"	36"	
	4'7" - 5'	34"	
	4'4" - 4'6"	32"	
	4'1" - 4'3"	30"	
	3'9" - 4'	28"	
	3'6" - 3'8"	26"	
3'5" & under	24"		



Gracias a Harrow Sports, el patrocinador oficial de A JUGAR Hockey de CAMPO.

El equipo GAME ON se puede comprar en usafielddhockey.com.

USAFIELDHOCKEY.COM

PALOS GO

Opciones de palo de madera:

- 26" – Azul real con estrellas pequeñas
- 28" – Rojo con estrellas pequeñas
- 30" – Azul marino con estrellas pequeñas
- 32" – Azul real con estrellas grandes
- 34" – Rojo con estrellas grandes
- 36" – Azul marino con estrellas grandes

También hay opciones de palos de plástico para jugadores muy jóvenes y clases de educación física:

- 24" – Azul Marino
- 28" – Rojo
- 32" – Azul real
- 36" – Azul Marino

PELOTAS GO

Las Pelotas GO son de gran tamaño y más livianas para jugar adentro y afuera. Las pelotas de hockey de campo estándar u otros tipos de pelotas pueden ser sustituidas para proporcionar una experiencia segura, divertida y desafiante para los jugadores.

PORTERÍAS GO

También se pueden utilizar conos u otros tipos de objetivos.

EQUIPO

PARA HOCKEY DE CAMPO

Cuando sea posible, se anima a los atletas jóvenes que usen el equipo GAME ON. Sin embargo, se recomienda otro equipo modificado para atender mejor las necesidades de cada individuo.

Aquí hay algunos ejemplos de cómo se puede lograr esto:

DIFERENTES PALOS

- Tamaño y peso: asegúrese de que el participante tenga un palo que sea apropiado para su tamaño, fuerza y nivel de habilidad
- Más ligero: más fácil de manipular con un brazo o falta de fuerza física
- Más grande: la superficie de golpe más grande facilita el contacto con la pelota
- Más largo - puede ayudar a alcanzar
- Más corto: más fácil de manipular para usuarios de sillas de ruedas o participantes sentados, o para sostener con una mano
- Adaptaciones: el palo se puede unir a la muñeca, manos, etc. de los participantes (ejemplo: guante de velcro)

PELOTAS DIFERENTES

- Más ligeras: viajan más despacio dando más tiempo para reaccionar, las bolas inflables son suaves y fáciles de golpear, pero son difíciles de controlar
- Más grande - más fácil de golpear y ver
- Más suave - viaja más lentamente en el piso, más fácil de controlar
- Diferentes colores: pueden ayudar a los participantes con discapacidades visuales
- Campana interna - ayuda a los participantes con discapacidad visual a juzgar la ubicación de la pelota



OPCIONES DE PALOS DALE



OPCIONES DE PALO DE MADERA

26" 28" 30" 32" 34" 36"

Palos de hockey de campo reales para principiante
Bajo techo/en exteriores
Utilizar con pelota estándar o Pelota GO

OPCIONES DE PALO DE PLÁSTICO

24" 28" 32" 36"

Diseño de "palo suave" de plástico para clases de educación física
Bajo techo en exteriores
No recomendado para uso con bola estándar

CAMPO

DE HOCKEY DE CAMPO

El campo de GAME ON puede ser de tamaño flexible para adaptarse a las instalaciones disponibles. El objetivo es utilizar instalaciones locales que sean económicas y accesibles para el juego frecuente de hockey de campo.

El Hockey de Campo de EE. UU ha creado un tamaño de campo GAME ON oficial para facilitar un tamaño estándar para los partidos de liga o los días de juego en grupos grandes. Un campo GO independiente oficial tiene 30 yardas de largo por 25 yardas de ancho. Las porterías son de 8 pies de ancho. Consulte el diagrama para ver un ejemplo de una disposición y marcas oficiales de campo único.

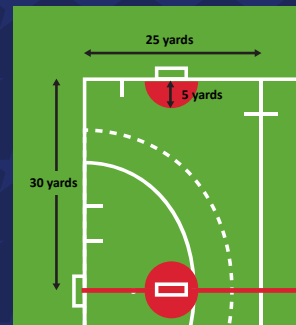
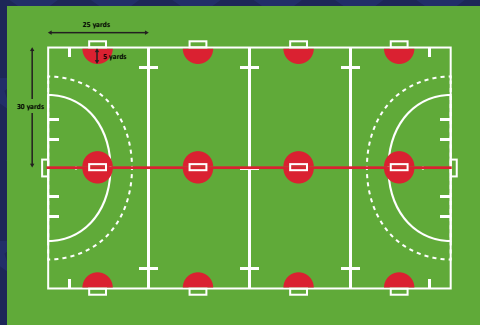
El diagrama muestra cómo un campo de tamaño completo (100 yardas x 60 yardas) se puede dividir en ocho campos de juego GAME ON. Tenga en cuenta que, en este caso, los campos serán un poco más cortos y las líneas se compartirán. El Hockey de Campo de EE. UU. sugiere utilizar este diseño solo cuando se juega con una Pelota GO u otra pelota más suave y de movimiento más lento para garantizar la seguridad.

Un campo de tamaño completo también es ideal para cuatro campos de GAME ON, ya que en este caso no es necesario compartir las líneas.

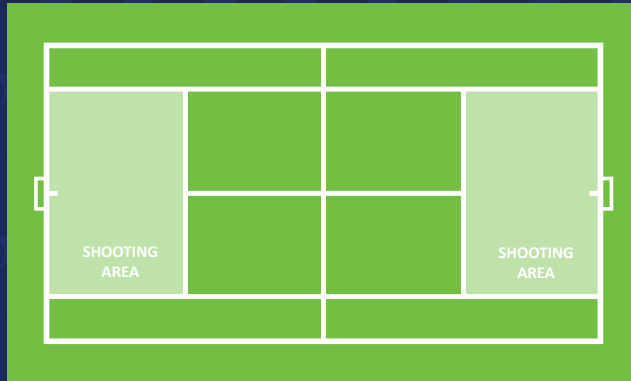
GAME ON Hockey de Campo es una versión divertida de este

deporte. A medida que los jugadores desarrollan sus habilidades, un área de puntuación se pueden agregar enfrente de las porterías para hacer que el juego sea más desafiante, y más como el hockey de campo reglamentario y el hockey de interior. Si usa una cancha de baloncesto estándar, considere usar la línea de tres puntos como área de puntuación. Si usa una cancha de tenis, considere usar las líneas de servicio como área de puntuación. El propósito es adaptar el juego a como los jugadores vayan desarrollando sus habilidades y que sea adaptable a sus instalaciones.

Vea los diagramas en la parte posterior para ver ejemplos de la instalación de campo usando canchas de tenis y baloncesto.

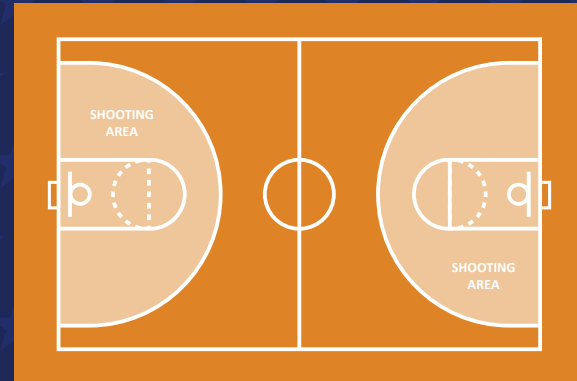


CANCHA DE TENIS



Una cancha de tenis funciona muy bien para los juegos de hockey de juegos pequeños. El tamaño es de 78 pies x 36 pies usando las líneas exteriores o dobles. Utilice la línea de servicio para definir un área de disparo rectangular. Incluso una media cancha de tenis es buena para jugar 2 contra 2. Sea creativo y use las instalaciones disponibles, económicas y accesibles en su comunidad.

CANCHA DE BALONCESTO



Las canchas de baloncesto también pueden hacer campos perfectos para hockey de campo para juegos pequeños. Observe cómo las líneas de tres puntos hacen buenas áreas de disparo. Las canchas de baloncesto vienen en diferentes tamaños. Una cancha de la NBA es de 94 pies x 50 pies, una escuela preparatoria de 84 pies x 50 pies y una escuela secundaria de 74 pies x 42 pies. Nuevamente, sea flexible y use lo que tiene, ajustando el número de jugadores para que se adapte a su edad, tamaño, experiencia y desafío deseado.



REGLAS Y PAUTAS

DE GAME ON HOCKEY DE CAMPO

LÍDERES DEL PROGRAMA

Los Líderes del programa son los adultos responsables de organizar el juego de GAME ON Hockey de Campo. Los maestros, entrenadores, padres u otros voluntarios están a cargo. Los líderes del programa son responsables de crear un ambiente divertido y seguro para todos los participantes. También son responsables de asistir y desarrollar los jugadores y garantizar el juego limpio. Los Líderes Exitosos del programa son organizados, entusiastas, positivos e inclusivos.

MARCAS DEL CAMPO

Una vez que el Líder del Programa haya identificado el área de juego, asegúrese de que el campo esté marcado correctamente con líneas finales y líneas laterales. Las marcas se pueden hacer con conos, marcadores tirados o posiblemente con tiza, dependiendo de la instalación y la superficie.

NOTAS DE EQUIPO

PELOTA: Se puede usar cualquier pelota, pero se recomienda una Pelota GO para principiantes, especialmente en espacios más reducidos cuando se comparten las líneas. La Pelota GO ha sido diseñada para su uso en todas las superficies. También se puede utilizar una variedad de pelotas de diferentes tamaños para diferenciar y establecer objetivos de aprendizaje adecuados a las necesidades del individuo o grupo.

LAS PORTERÍAS: Las Porterías GO son más pequeñas que las porterías regulares de hockey de campo y pueden variar en tamaño de 5 a 8 pies de ancho. Visite usafielddhockey.com para conocer las Porterías GO oficiales. También se pueden usar conos o marcadores y se puede ajustar el ancho para hacer que la puntuación sea más fácil o difícil.

El lado de enfrente de cada portería debe colocarse contra los bordes externos de la línea final, en línea con el centro del campo. Por favor, fije de forma segura para la seguridad donde sea necesario.

ROPA Y EQUIPO DE JUGADORES

El Líder del Programa determinará si las espinilleras y los protectores bucales son necesarios, dependiendo de múltiples factores, como la pelota y la superficie. Se pueden usar uniformes o camisetas de práctica. Los jugadores no deben usar nada que sea peligroso para otros jugadores; esto incluye joyas grandes, gafas de metal y cualquier objeto afilado.

EQUIPOS

No hay porteros en el Hockey de Campo GO. Un equipo oficial está formado por seis jugadores; cuatro están en el campo de juego en un momento dado, y los dos miembros restantes del equipo son animados a tomar los roles de liderazgo de arbitraje y administración (consulte la página 17 para obtener más información sobre los roles de liderazgo). Se sugiere que los roles de liderazgo se roten entre el equipo al final de cada período de juego.

DURACIÓN

Hockey de Campo GO es un juego de tres períodos. Esto es para que todos los jugadores roten con los dos roles de liderazgo al final de cada período de juego y experimenten jugando, arbitrando o supervisando.

Tiempo de juego sugerido por edad para principiantes:

5-6 años de edad: tres períodos de juego de 6 minutos y un intervalo de cambio de dos minutos entre cada período. Por lo tanto, el juego durará 22 minutos.

Niños de 7 a 8 años: tres períodos de juego de 7 minutos y un intervalo de cambio de dos minutos entre cada período. Por lo tanto el juego durará 25 minutos en total.

Niños de 9 años o más: tres, períodos de juego de 8-10 minutos y un intervalo de cambio de dos minutos entre cada período. Por lo tanto, el juego durará entre 28 y 34 minutos en total.

Ambos equipos pueden acordar en períodos e intervalos de partido alternativos.





REGLAS Y PAUTAS

DE GAME ON HOCKEY DE CAMPO

ARRANQUE Y REINICIACIÓN HOCKEY DE CAMPO

Para comenzar un juego de Hockey de Campo GO, cada equipo comienza en su propia mitad del campo. Una vez que los jugadores se colocan con el pasador central en posición en el centro del campo y el equipo defensor se encuentra a una distancia de al menos 3 yardas, el árbitro emitirá un pitido para que empiece el reloj. Después del silbato, el jugador que toma el pase central puede pasar o regatear el balón en cualquier dirección. Los jugadores de ambos equipos pueden moverse cuando la pelota se mueva.

También se toma un pase de centro al comienzo de cada período del juego, alternativamente por cada equipo, y por el equipo que no anotó después de que se haya marcado un gol. La dirección de juego para los equipos se alterna al comienzo de cada período del juego.

METIENDO UN GOL

Se marca un gol cuando la pelota ha sido golpeada o desviada del palo de un atacante. La pelota debe cruzar completamente la línea de la portería entre los postes de la portería y debajo de la barra transversal para que se pueda marcar un gol.

Se otorgará un gol de penalización si un jugador defensor impide deliberadamente que una bola cruce la línea de gol con sus pies o cuerpo.

TIRO LIBRE

Un golpe libre se da cuando se produce una falta o penalización. Un golpe libre, a veces llamado auto pase, debe tomarse desde donde se cometió la ofensiva. Un golpe libre puede ser un pase o regateo en cualquier dirección. Hasta que se tome el golpe libre, todos los jugadores del equipo defensor deben estar a 3 yardas de distancia de la pelota. Después de otorgar un golpe libre, la pelota debe ser pasada antes de que cualquiera de los equipos pueda anotar.

Un tiro libre se otorga cuando:

- La pelota pasa completamente sobre una línea lateral. El golpe libre debe ser tomado por un jugador del equipo que no tocó el balón por última vez, y debe ser jugado a lo largo del suelo en cualquier dirección (en el campo), desde el punto donde el balón salió del campo (es decir, donde cruzó la línea lateral).
- La pelota pasa completamente sobre la línea final y fue tocada por última vez por un atacante. El equipo defensor debe tomar el tiro libre, en línea con el lugar donde salió la pelota, a unos 5 metros de la línea final.
- La pelota pasa completamente sobre la línea final y fue tocada por última vez por un defensor. El tiro debe ser tomado por el equipo atacante, en línea con el lugar donde salió la pelota, a unos 5 metros de la línea final.

Y donde un jugador:

- Patea *, propulsa, recoge, lanza o lleva la pelota

(* Nota: No siempre es una falta si la pelota toca el pie de un jugador. El silbato solo debe sonar si el incidente interrumpe el juego o crea una desventaja. Los árbitros deben ser los jueces.)

- Utiliza intencionalmente cualquier parte de su cuerpo para jugar la pelota
- Intenta jugar con cualquier bola alta (más alto que la rodilla) con el palo
- Utiliza el lado redondeado (de atrás) del palo
- Mientras golpea la pelota, causa un real o posible peligro para ellos mismos o para otros jugadores
- "Obstruye" al correr entre la pelota y un oponente que está lo suficientemente cerca como para golpearla, lo que evita injustamente que el oponente juegue la pelota. Los jugadores no deben usar ninguna parte de su cuerpo ni de su palo para obstruir a otro jugador
- Sostiene, controla, patea, empuja, dispara intencionalmente o golpea a cualquier jugador o árbitro
- Interfiere con el palo o la ropa de otro jugador
- Juega la pelota peligrosamente o de una manera que conduce a un juego peligroso

No se permitirá el juego rudo o peligroso, ni ningún comportamiento que, en opinión de los árbitros, constituya una mala conducta. *

(*Note: The Program Leader is responsible for the safety of the game. If a player persists in breaking the rules, a suspension can be given. For the duration of a temporary suspension, the offending team plays with one player less. The suspension should be seen as a learning opportunity and the Program Leader educates the players on the impact or potential impact of their conduct.)

RESULTADOS

El equipo que haya marcado más goles es el ganador; Si no se marcan goles o si los equipos marcan un número igual de goles, el partido es un empate.

DESAFÍO DE PUNTUACIÓN

Si se considera necesario un ganador, se pueden tomar desafíos. Nota: los desafíos aumentarán la duración total de un juego.

- Cada equipo obtienen tres penalizaciones y las toman alternativamente.
- Un atacante comienza con el balón desde el centro del campo e intenta anotar contra un defensor. El defensor a unos 5 metros de la línea final.
- La penalización termina cuando se marca un gol o la pelota sale fuera del área de juego (los bordes del campo y la línea media) o han transcurrido 10 segundos. Se puede utilizar una duración alternativa si se desea tener en cuenta la edad y la experiencia de los jugadores y la superficie de juego.
- Si se comete una falta, el atacante recupera el balón en la posición de la falta con 10 segundos completos y el reloj de 10 segundos se reinicia. Si se comete una falta que impide que el balón entre en la portería, se otorga un gol de penalización

Si después de los seis desafíos el puntaje es uniforme, se llevarán a cabo los desafíos de victoria repentina. Un jugador de cada equipo toma un desafío. Esto continúa hasta que se logra un resultado, es decir, hasta que un equipo anota y el otro no.

SI GANAS, PIERDES O UN EMPATAS

Recuerda, las investigaciones demuestran que ganar es mucho menos importante para los niños que para sus padres. El Líder del Programa puede determinar el formato del juego.

ROLES DE LIDERAZGO

DE GAME ON HOCKEY DE CAMPO DALE

El liderazgo ayuda a los jugadores a convertirse en:

- Aprendices exitosos
- Individuos seguros
- Ciudadanos responsable
- Y personas satisfechas

Los jugadores desarrollan estas habilidades de manera más efectiva a través de la enseñanza centrada en el alumno, donde el profesor / entrenador se convierte en un facilitador del aprendizaje en lugar de un director de actividad. Permitir que los jugadores asuman roles de liderazgo, tanto dentro como fuera de la sesión de práctica, proporciona este entorno centrado en el niño y la niña.

Las escuelas y clubes que han implementado el liderazgo encuentran que:

- Las sesiones de práctica comienzan más rápido
- Aumento de los niveles de asistencia y participación
- Los jugadores están más motivados y se motivan unos a otros
- Se mejora el comportamiento
- Los jugadores asumen más responsabilidad, dentro y fuera de las sesiones de práctica
- Mejora el progreso y los logros

ROLES DE LIDERAZGO

Existen múltiples oportunidades de liderazgo en el hockey de campo y experimentar los muchos roles que uno puede disfrutar a una edad temprana es una excelente manera de crear compromiso.

LÍDER DE CALENTAMIENTOS

Permite que los jugadores se responsabilicen de los calentamientos. Asigne un atleta diferente para dirigir los calentamientos en cada sesión o permita que cada jugador elija un juego corto de calentamiento en cada sesión. Esto ayudará a los jugadores a asumir un rol de liderazgo y a comprender la necesidad y el valor de estirarse y calentarse antes de entrenar. Consulte el recurso **VAMOS A JUGAR: Diversión, Alfabetización Física y Hockey de Campo** para descubrir algunas actividades divertidas de calentamiento que los niños de todas las edades disfrutarán.



GERENTE DE EQUIPOS

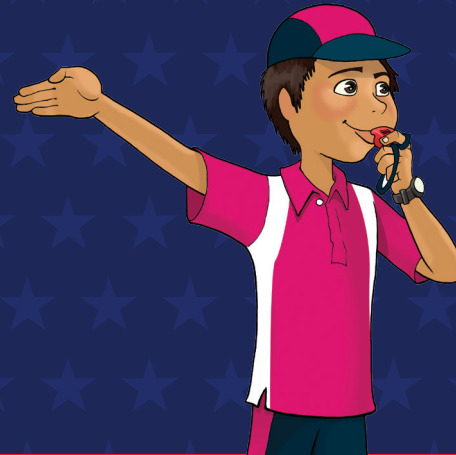
Incluso los jugadores más jóvenes pueden ayudar con la configuración, limpieza y administración del equipo. Asigna jugadores para que recojan y cuenten las pelotas, asegurándose de que todas están contabilizadas y guardadas correctamente. Considere rotar la configuración y la limpieza del equipo adicional entre los jugadores, como organizar conos, camisetas de práctica, porterías, etc. El propósito debe ser dejar el área de juego tan limpia como la encontró y mantener el equipo en buen estado. ¡Mientras se enseña responsabilidad, liderazgo y trabajo en equipo!

GERENTE DE EQUIPO/ENTRENADOR

Los jugadores que no están jugando pero que están en la banca pueden ayudar con el entrenamiento y la gestión del equipo. Pueden animar a su equipo y observar lo que funciona bien y lo que no, comunicando sus pensamientos de manera constructiva entre períodos. Por ejemplo, pueden señalar un gran esfuerzo y tal vez comentar algo que el equipo hizo realmente bien.

ARBITROS

El arbitraje puede ser divertido y desafiante. Es una excelente manera para que los jugadores de todas las edades aprendan las reglas y desarrollen respeto y comprensión para la posición. Los jugadores aprenden rápidamente que el arbitraje no es tan fácil como parece y que los árbitros merecen aprecio, respeto y, a veces, perdón. Con demasiada frecuencia, los atletas, padres y entrenadores son irrespetuosos y son muy críticos con los árbitros, esperando la perfección de forma irreal. Anima a los jugadores, entrenadores y árbitros a hacer lo mejor que puedan.





ÚLTIMOS CONSEJOS

DE GAME ON HOCKEY DE CAMPO

EMPEZANDO Y REINICIADO EL GAME ON HOCKEY DE CAMPO

Una vez que esté listo y todos los jugadores estén donde deberían estar, toque su silbato para indicar que el juego puede comenzar.

Recuerde que los jugadores en cada equipo deben estar en su propia mitad del campo, y el equipo sin la pelota debe estar a una distancia de al menos 3 yardas de la pelota.

El pasador central puede pasar o regatear la pelota en cualquier dirección.

CUANDO SUCEDEN LAS FALTAS

Toca el silbato y levanta el brazo en la dirección en que el equipo que ha ganado el golpe libre está disparando para mostrar que el golpe libre va hacia ellos.

Recuerde que el tiro libre se toma de donde ocurrió la falta. Hasta que se tome el tiro libre, todos los jugadores del otro equipo deben estar a 3 yardas de distancia de la pelota. El golpeador del tiro libre puede pasar o regatear la pelota en cualquier dirección.

Estas son las faltas que debes tener en cuenta:

- alguien pateando la pelota a propósito
- alguien que usa la parte de atrás de su palo (lado redondeado)
- alguien que levanta su palo para jugar la pelota en el aire (arriba de la rodilla)
- alguien "checando" (tocando el cuerpo o el palo de otro jugador para evitar que atrapen la pelota)
- alguien jugando peligrosamente

GOLPE GRATUITO (CUANDO LA PELOTA SALE DEL CAMPO)

También se otorga un golpe gratis cuando la pelota viaja fuera del campo, ya sea sobre la línea lateral o la línea final.

Observe quién tocó el balón por última vez antes de que se fuera de juego y otorgue el golpe libre al otro equipo. Levanta el brazo en la dirección en que el equipo que ha ganado el golpe libre está disparando para demostrar que el golpe libre va hacia ellos. Si la bola viaja sobre la línea lateral, el golpe libre se toma desde donde la bola cruzó la línea lateral.

- Si la pelota se desplaza involuntariamente sobre la línea lateral, el equipo atacante toma el golpe libre, en el lugar donde la pelota salió de la línea final, aproximadamente 5 yardas hacia el campo.
- Si la bola se desplaza involuntariamente sobre la línea final fuera del equipo defensor, el equipo atacante toma el golpe libre, en línea con el lugar donde la pelota salió de la línea final, aproximadamente 5 yardas hacia el campo.
- Si la bola se desplaza involuntariamente sobre la línea final fuera del equipo atacante, el equipo defensor toma el golpe libre, en línea con el lugar donde la pelota salió de la línea final, aproximadamente 5 yardas hacia el campo.

Recuerde que cuando se toma el golpe libre, todos los jugadores del otro equipo deben estar a 3 yardas de distancia de la pelota.

ANOTANDO UN GOL

Toca el silbato para indicar que se ha anotado un gol. Con ambos brazos, apunta hacia el centro del campo.

Se marca un gol cuando un atacante toma un tiro y la pelota se cruza completamente sobre la línea de la portería.

Después de anotar, cada equipo regresa a su propia mitad del campo, listo para el pase central.

CONSEJOS BREVES:

- Relajarse.
- Tómese su tiempo para tomar decisiones. No te sientas presionado por los jugadores, espectadores o entrenadores.
- ¡Diviértete!

